

Pensée visuelle : le dessin comme outil de communication pédagogique

BENOIT RAUCENT

Louvain Learning Lab – UCLouvain

MARIE DEMOULIN

Louvain Learning Lab – UCLouvain

TYPE DE SOUMISSION

Atelier

RESUME

Un petit dessin vaut mieux qu'un long discours. Encore faut-il oser dessiner ! A partir de techniques simples et d'exercices pratiques, cet atelier vous donnera envie de dessiner pour communiquer avec vos étudiant-es, quel que soit le média.

L'atelier est une initiation à la communication visuelle. Il commence par une description des « cartes dessins », qui synthétisent quelques conseils pratiques pour dessiner : représentation symbolique d'objets à l'aide des formes de base ; usage des titres et des flèches, des couleurs et des ombres ; représentation linéaire, spirale, circulaire... ; représentation de personnages, d'actions et d'émotions ; exploration de métaphores classiques (iceberg, montgolfière, rivière, bateau...). A différentes étapes de l'atelier, vous serez invité-e à réaliser un dessin de communication. Les productions individuelles seront ensuite partagées et discutées avec le groupe. Enfin, une brève discussion abordera les outils de dessin (papier et marqueurs, tablettes et applications, caméra qui filme la main qui écrit...) pouvant être utilisés dans le cadre des cours. Les « cartes dessin » seront mises à votre disposition à la fin de l'atelier.

Au terme de cet atelier, vous serez capable de :

- déterminer les caractéristiques de votre dessin (ex. : type de représentation de personnage) ;
- de choisir le support de dessin (papier et marqueur, tablette et application) ;
- d'exploiter des dessins métaphoriques ;
- de réaliser un dessin de communication efficace dans le cadre de vos cours.

Aucun prérequis en dessin n'est demandé. Munissez-vous d'une tablette, ou de papier et de marqueurs (un feutre noir, un feutre de couleur et un surligneur). Si l'atelier se déroule en ligne, assurez-vous de pouvoir partager votre dessin avec le groupe à distance.

SUMMARY

A little drawing is better than a long speech. You still have to dare to draw! Using simple techniques and practical exercises, this workshop will make you want to draw to communicate with your students, whatever the medium.

The workshop is an introduction to visual communication. It begins with a description of "drawing cards", which summarizes some practical advice for drawing: symbolic representation of objects using basic shapes; use of titles and arrows, colors and shadows; linear, spiral, circular representation...; representation of characters, actions and emotions; exploration of classic metaphors (iceberg, hot-air balloon, river, boat, etc.). At different stages of the workshop, you will be invited to draw for visual communication. The individual productions will then be shared and discussed with the group. Finally, a brief discussion will address the drawing tools (paper and markers, tablets and applications, etc.) that can be used in the course. The "drawing cards" will be made available at the end of the workshop.

At the end of this workshop, you will be able:

- to determine the characteristics of your drawing (e.g.: type of character representation);
- to choose the drawing medium (paper and marker, tablet and application);
- to use metaphorical drawings;
- to carry out an effective visual communication within the framework of your courses.

No drawing prerequisite is required. Bring a tablet, or paper and markers (a black marker, a colored marker and a highlighter). If the workshop is taking place online, make sure you can share your drawings with the group remotely.

MOTS-CLÉS (MAXIMUM 5)

dessin, pensée visuelle, communication visuelle, sketchnoting

KEY WORDS (MAXIMUM 5)

drawing, visual thinking, visual communication, sketchnoting

1. Objet et intérêt de l'atelier

1.1. Objectifs pédagogiques de l'atelier

L'atelier proposé vise à former les participant·es à la communication visuelle à des fins pédagogiques, afin de pouvoir réaliser des dessins de communication efficace dans le cadre de leurs cours.

Il leur permettra d'oser dessiner, sans prérequis :

- en acquérant le vocabulaire graphique de base pour une communication claire et intelligible,
- en expérimentant les outils et les supports de dessin,
- en exploitant le dessin métaphorique, et
- en réalisant des dessins dans le cadre d'exercices pratiques.

1.2. Les vertus pédagogiques du dessin

Le recours au dessin à des fins pédagogiques présente de nombreux **avantages**. En effet, la communication visuelle offre la possibilité d'apprendre par un autre chemin et de travailler dans une autre dimension avec les apprenant·es. Elle permet de transformer les idées sous forme visuelle pour mieux les faire comprendre, de clarifier les informations essentielles, de créer un climat collaboratif, de favoriser l'appropriation et de développer la créativité. En outre, elle augmente significativement la mémorisation en combinant plusieurs modes : visuel, bien sûr, mais aussi auditif (si le dessin est combiné à un exposé ou à un débat), voire kinesthésique (si l'apprenant est celui qui dessine).

En ce sens, l'utilisation pédagogique du dessin est en concordance avec la conception universelle de l'apprentissage (Bergeron, 2011), dans la mesure où elle offre aux apprenant·es d'autres modes de représentation des savoirs, mais aussi d'engagement, d'action et d'expression.

1.3. Un peu de terminologie

La **pensée visuelle** ou *visual thinking* est la représentation d'idées et d'informations sous forme visuelle ou graphique (photos, dessins, cartes conceptuelles, graphiques...), à partir d'informations verbales ou littérales (Bresciani, 2018, Berengueres, 2015).

La **communication visuelle** ou **communication graphique** est la combinaison de dessins et de texte afin de consigner des informations sous forme visuelle pour se faire comprendre des autres, d'une manière intelligible par tous (Mills, 2019 ; Berengueres, 2015).

Il convient de distinguer la communication visuelle de la **prise de notes visuelles**, ou *sketchnoting*. Ce dernier est l'utilisation combinée de dessins et de texte afin de consigner des informations sous forme visuelle pour soi-même (Mills, 2019). C'est une prise de notes personnelles, qui ne sont pas nécessairement destinées à être comprises par les autres. Elle peut reposer sur le même vocabulaire graphique que la communication visuelle.

Dans un contexte pédagogique, la communication visuelle et le *sketchnoting* peuvent être utilisées aussi bien par l'enseignant que par l'étudiant.

2. Présentation de l'atelier

2.1. Déroulement et modalités de l'atelier

L'atelier débutera par une brève introduction des notions de pensée visuelle et de communication graphique. Seront également présentées les cartes de dessin, qui constituent le support de l'atelier

Au cours du processus, 3 exercices seront proposés aux participant·es :

- Echauffement : Dessiner un objet qui représente votre activité principale ;
- Représenter sous forme visuelle une diapositive composée de texte ;
- Représenter une idée sur la base de la métaphore.

2.2. Supports utilisés et ressources fournies aux participant·es

Les animateurs de l'atelier utiliseront une présentation powerpoint sous forme de « cartes dessin », qui seront également fournies aux participant·es. Ces cartes dessins sont des représentations visuelles du déroulement de l'atelier, elles sont composées des éléments suivants :

- Distinctions terminologiques (pensée visuelle, communication visuelle, prise de notes visuelles)
- Avantages pédagogiques
- Matériel de base : marqueurs, papier, tablette graphique, logiciels...
- Vocabulaire graphique : formes de base, icônes, mots-clés
- Outils de structuration et de composition : titres, conteneurs, cycles
- Outils de clarification : ombres, couleurs
- Représentation des personnes : formes, fonctions, émotions, postures
- Utilisation des métaphores les plus courantes : iceberg, montagne, arbre, trésor, bateau...

2.3. Besoins et contraintes logistiques

Les animateurs sont prêts à offrir cet atelier en présentiel, en ligne ou en comodal, selon les décisions qui seront prises concernant l'organisation du colloque.

En présentiel, l'atelier nécessite la mise à disposition de papier blanc A4 (de préférence recyclé), d'un projecteur, d'un écran, et d'un tableau blanc ou d'un tableau en papier de type « flip chart » avec des marqueurs adaptés.

En ligne ou en comodal, il sera nécessaire de prévoir la possibilité de diviser les participants en 2 groupes pour effectuer certains exercices.

2.4. Nombre maximum de participants

Il est préférable de limiter l'activité à 30 participants afin de favoriser les échanges et la rétroaction.

Références bibliographiques

- Berengueres, J. (2015). *Sketch Thinking : Learn to communicate your ideas with simple drawing techniques* (3e éd.). Stokes-Hamilton.
- Bergeron, L., Rousseau, N., Leclerc, M. (2011) *La pédagogie universelle au cœur de la planification de l'inclusion scolaire*, Education et francophonie, 34(2), 87-104.
- Brand, W. (2019). *Visual thinking : Empowering people & organizations through visual collaboration*. BIS Publishers.
- Bresciani, A. (2018). *A Simple Guide To Sketchnoting : How To Use Visual Thinking in Daily Life to Improve Communication & Problem Solving* (2e éd.). Kindle edition.
- Mills, E. (2019). *The Art of Visual Notetaking : An interactive guide to visual communication and sketchnoting*. Walter Foster Publishing.
- Pailleau, I., Boukobza, P., & Akoun, A. (2017). *Apprendre avec le sketchnoting. Comment ré-enchanter les manières d'apprendre grâce à la pensée visuelle*. Eyrolles.
- Sibbet, D. (2010). *Visual meetings : How graphics, sticky notes, & idea mapping can transform group productivity*. John Wiley & Sons.
- Tufte, E. R. (2013). *Envisioning information* (14^e éd.). Graphics Press.